

auladi

by Erna Retna

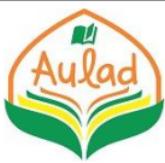
Submission date: 14-Sep-2023 08:02AM (UTC+0700)

Submission ID: 2165501498

File name: Artikel_Aulad_Revisi_1.docx (3.89M)

Word count: 3967

Character count: 26264



Validitas Video Interaktif dengan Pendekatan Etnopedagogik Berbasis Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar

20 **a Retna Safitri¹**, Makmum Raharjo², Harlin³Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia⁽¹⁾
Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia⁽²⁾
Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia⁽³⁾

DOI: 10.31004/aulad.vxix.xx

✉ Corresponding author:

[ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id]

Article Info**Abstrak****Kata kunci:**Validitas;
Video;
Interaktif;
Etnopedagogik;
Saintifik**Keywords:**validity;
Video;
Interactive;
Ethnopedagogy;
Scientific

Penelitian bertujuan untuk menganalisis tingkat validitas video interaktif dengan pendekatan etnopedagogik berbasis saintifik dalam menambah pemahaman siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Matematika. Penelitian dilaksanakan dengan menerapkan pendekatan *research and development*. Model pengembangan yang dipilih yaitu model ADDIE. Dalam penelitian ini tahapan pengembangan diawali dengan tapan analisis dan desain. Tahap berikutnya adalah tahapan pengembangan. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik angket. Teknik analisis data dilakukan untuk menentukan validitas video interaktif yang dikembangkan. Validator memberi tanggapan secara secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil pengujian untuk menilai tingkat kevalidan pada produk yang dirancang menggunakan uji Gregory didapatkan nilai konstan sebesar 0,90. Artinya, segala aspek yang dinilai pada video interaktif ini dinilai valid dengan masuk kelompok penilaian sangat tinggi. Melalui hasil tersebut disimpulkan bahwa video interaktif yang dikembangkan amat layak dipergunakan sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pada siswa Sekolah Dasar dengan mata pelajaran matematika subtema jaring-jaring kubus.

Abstract

The research aims to analyze the validity level of interactive videos with a scientific-based ethnopedagogic approach in increasing elementary school student's understanding of Mathematics. The research was conducted using a *research and development* approach. The development model used is the ADDIE model. In this study, the development stage begins with the analysis and design. The next stage is development. Data collection was carried out using a questionnaire. Data analysis were carried out to determine the validity of the interactive video. Validators gave their responses quantitatively and qualitatively. Test results to assess the level of validity in products designed using the Gregory test obtained a constant value of 0.90. This means that all aspects assessed on this interactive video were considered valid by entering a very high assessment group. Through these results, it was concluded that the interactive video developed was very feasible to be used as a medium to support the learning

process, especially for elementary school students with mathematics subjects sub-theme cube nets.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana pengembangan diri baik untuk memperoleh pengetahuan, menambah wawasan atau mempelajari keahlian tertentu. Melalui proses pendidikan seseorang dapat mendalamai bakat dan minatnya (Bella dan Fitri, 2021) untuk memiliki kompetensi yang dibutuhkan. Jalan untuk memperoleh kompetensi tersebut pada peserta didik salah satunya dengan menghadirkan ICT saat proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran media pembelajaran dapat menjadi perangkat dalam membantu proses belajar mengajar sehingga menjadi lebih mudah. Eksistensi media juga dapat menaikkan minat belajar siswa (Nurfadhillah et. al., 2021).

Bidang pendidikan merupakan salah satu bidang yang banyak memanfaatkan teknologi (Barbieri et. al., 2017). Perkembangan teknologi yang semakin maju telah dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat dalam memperoleh informasi dari segala penjuru dunia (Gutowski et. al., 2020). Sebagai bentuk adaptasi kemajuan teknologi, tren dunia pendidikan saat ini yang awalnya masih menerapkan hal-hal yang bersifat konvensional dalam pemilihan model, metode, strategi, hingga media pembelajaran, kini mulai berkembang sesuai ciri khas pembelajaran diabat 21. Salah satunya identik dengan penggunaan teknologi guna mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Suhaimi, 2021). Media yang sedang diminati dalam dunia Pendidikan ini dikenal dengan istilah ICT (*information, communication, and technology*). Dalam hal memilih media, penting untuk memastikan kesesuaianya dengan materi yang akan diajarkan. Bagaimanapun media yang digunakan akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Dengan begitu, materi yang disampaikan guru dapat terserap secara optimal (Sultan et. al, 2019). Pembelajaran berbasis multimedia pada hakikatnya adalah bentuk adaptasi terhadap tuntutan pembelajaran abad 21. Periode abad 21 ini merupakan masa transparansi yang berlaku secara general, artinya, pada masa abad 21 ini memunculkan banyak perubahan yang bersifat fundamental dan unik dibandingkan dengan prinsip kehidupan pada abad sebelumnya (Yunus, 2020).

28

Pendekatan saintifik (*scientific approach*) memiliki alur proses pembelajaran mulai dari mengamati, menanya, mencoba/mengulik informasi, menalar/mengasosiasikan dan mengomunikasikan (Suja, 2019). Pendekatan saintifik mengupayakan kemampuan peserta didik untuk mengembangkan pola pikir berpikir kritis dan logis tidak hanya menekankan pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap saja (Ardaya, 2016). Pendekatan saintifik dikenal memiliki keterkaitan erat dengan metode saintifik (ilmiah) yang dimana metode saintifik ini sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena menyangkut proses perumusan hipotesis oleh peserta didik, kemudian pengumpulan data, sehingga terciptanya suatu konsep yang dipahami oleh peserta didik terkait dengan pembelajaran yang diajarkan (Solikha et. al, 2022). Implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran dapat lebih efektif dibandingkan tanpa menggunakan pendekatan tersebut meskipun dilakukan saat masa pandemi, Hal ini dikatakan 32 karenanya terlihat bahwa pendekatan saintifik dapat melahirkan pengetahuan peserta didik melalui konsep dasar, serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk medeteksi data secara tertulis, maupun terlihat dari sebuah peristiwa sains secara sistematis dan mampu menyelesaikan permasalahan secara logis (Pahrudin et. al., 2019).

4

Pendidikan merupakan bagian integral pendidikan karakter. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memuat peraturan dengan nomor 79 tahun 2014 yang menerangkan bahwa jenjang Sekolah Dasar/madrasah Ibtidaiyah hingga sekolah menengah atas/sekolah menengah kejuruan harus memiliki pembelajaran yang mengandung muatan lokal. Muatan lokal diartikan sebagai unsur dalam pembelajaran yang dibuat oleh konstitusi pendidikan dengan berisikan muatan dan prosedur pembelajaran terkait kemampuan dan keunikan lokal. muara dari pembelajaran bermuatan lokal ini diharapkan peserta didik dapat membentuk pemahaman dan mengetahui 9 ungkulan akan kearifan lokal yang ada disekitar tempat tinggalnya. Etnopedagogi memiliki landasan pemahaman akan pengetahuan atau kearifan lokal (*local knowledge, local wisdom*) yakni dasar daripada perubahan terbarukan dan pengembangan keahlian yang dapat dipelajari serta dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. Lebih lanjut, (Hafid, 13) menekankan bahwa etnopedagogi dapat menjunjung tinggi nilai-nilai kearifan lokal sehingga kerifan lokal dapat menjadi salah satu bagian yang penting untuk dipelajari dalam proses pendidikan, khususnya pada bagian pembudayaan.

6

Akan tetapi, faktanya pendekatan ini belum banyak digunakan dalam pembelajaran, padahal etnopedagogi dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan sikap yang benar terhadap nilai suatu budaya bangsa (Rahmawati, et. al., 2020). Melalui pendekatan ethnopedagogi akan terdapat peluang untuk mengaktualisasikan potensi yang dimiliki kearifan 16 al dalam etnik pada penerapan pembelajaran (Abdurrahman et. al, 2020). Seperti penelitian sebelumnya bahwa etnopedagogi dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik supaya menjadi lebih optimal dan 16 efektif dalam mananamkan nilai-nilai karakter sosial (Lestari et. al, 2021). Selain itu, unifikasi etnopedagogi dengan pembelajaran sains dapat menciptakan pembelajaran yang berharga bagi siswa dalam mengembangkan keikutsertaan siswa dan keahaman akan budaya (Rahmawati et. al, 2020). Dengan begitu, pendekatan ethnopedagogik berbasis saintifik diharapkan dapat membuat pembelajaran terintegrasi dengan media yang inovatif dan mengikuti perkembangan IPTEK dan memperhatikan nilai-nilai kearifan lokal untuk penguatan pendidikan karakter.

Atas dasar itu, pengembangan media pembelajaran dengan pendekatan etnopedagogi berbasis saintifik akan menjadi sinergi yang baik untuk meningkatkan kompetensi peserta didik. Tidak hanya meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi bagaimana proses Pendidikan dapat menjadi wadah internalisasi nilai-nilai kearifan lokal.

6

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model yang dipilih adalah model desain ADDIE. Tahapan model pengembangan ini diawali dengan fase *analysis* dan *design*. Tahap berikutnya adalah tahap *development* dan *implementation*. Sedangkan tahap terakhirnya adalah tahap *evaluation*. Secara keseluruhan penelitian ini dilakukan untuk melihat nilai kelayakan produk telah dibuat. Nilai kelayakan yang dimaksud disini yakni mengukur produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan atau belum. Hal ini Kelayakan juga mengacu pada parameter kevalidan dengan maksud untuk menciptakan produk yang tepat dalam penggunaannya berimbang pada hasil analisis kebutuhan subjek penelitian yang telah dilperoleh sebelumnya.

Kelayakan produk dapat diketahui dengan melakukan uji validitas. Sebelum itu, video interaktif dikembangkan melalui analisis kebutuhan dilanjutkan pada tahapan desain dengan membuat flowchart serta storyboard video. Pada pengumpulan data uji validitas dilakukan kegiatan berupa validasi oleh ahli desain media. Tujuannya validasi yang dilakukan yakni mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan.

Langkah-langkah yang terdapat dalam penelitian serta penjelasan untuk setiap tahapan pengembangan secara detail dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Elemen Dasar Model ADDIE

- 1) Tahap Analisis (*Analyze*) dilakukan melalui proses need assessment. Tujuannya adalah untuk menganalisis indikator yang dibutuhkan peserta didik terhadap produk yang akan dihasilkan. Sesuai dengan kegiatan eksplorasi awal, analisis yang dilakukan terdiri dari beberapa hal, diantaranya yakni analisis kurikulum, analisis materi dan bahan ajar, serta analisis evaluasi pembelajaran.
- 2) Tahap Perancangan (*Design*) diawali dengan membuat flowchart dan storyboard sebagai kerangka awal video interaktif yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis kebutuhan. Tujuannya agar media yang dikembangkan lebih terstruktur dan sistematis.
- 3) Tahap Pengembangan (*Develop*) dilakukan dengan membuat blueprint dari hasil desain pemikiran sebelumnya. Setelah itu, blueprint yang dihasilkan pada tahapan perancangan selanjutnya diserahkan kepada validator. Validator kemudian akan melakukan penilaian sebagai bentuk penilaian layak atau tidaknya produk yang dikembangkan.
- 4) Tahap Implementasi (*Implement*) dilakukan dengan menerapkan produk dalam skala kecil. Jika validator memberikan kelayakan media untuk diimplementasikan maka uji produk dilakukan pada skala terbatas. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media dengan melihat respon peserta didik dan guru pengguna.
- 5) Tahap Evaluasi (*Evaluate*) dilakukan dengan meninjau kembali produk yang telah diujikan. Tujuannya adalah untuk melihat kekurangan yang pada produk yang dihasilkan sehingga dapat disempurnakan. Harapannya adalah produk yang dihasilkan dapat digunakan pada skala lebih luas.

Selain itu, peneliti menganalisis validitas dari yang diperoleh pada tahap pengembangan untuk memenuhi keperluan dalam penelitian. Langkah selanjutnya, data akan dihimpun melalui pemberian angket yang tertuju pada dua orang validator ahli. Hasil validitas kedua dilanjutkan untuk melalui proses analisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan uji Gregory. Tujuannya tidak lain untuk menilai kelayakan pada video interaktif yang telah dihasilkan baik dari secara kerangka maupun secara isi. Adapun nilai kelayakan diperoleh melalui analisis yang dilakukan dalam persamaan berikut ini.

$$Vc = \frac{D}{A + B + C + D}$$

1

Keterangan:

- Vc = Nilai Validasi konstruk/isi
- A = Kedua ahli tidak setuju
- B = Ahli I setuju, Ahli II tidak setuju
- C = Ahli I tidak setuju, Ahli II setuju
- D = Kedua ahli setuju

Kriteria validasi isi:

- 0,80 – 1,00 : Nilai **Validitas isi** bernilai **sangat tinggi**
- 0,60 – 0,79 : Nilai **Validitas isi** bernilai **tinggi**
- 0,40 – 0,59 : Nilai **Validitas isi** bernilai **sedang**
- 0,20 – 0,39 : Nilai **Validitas isi** bernilai **rendah**
- 0,00 – 0,19 : Nilai **Validitas isi** bernilai **sangat rendah**

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Pada awal penelitian dimulai, dilakukan tahap analisis terlebih dahulu yang berisikan kegiatan analisis kebutuhan melalui teknik observasi dan wawancara terhadap guru dan peserta didik. Wawancara dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh informasi terkait bahan ajar yang dimanfaatkan sebelumnya dalam pembelajaran, kegunaannya, serta kendala yang dihadapi. Selama ini guru menggunakan media berupa buku ajar, lembar kerja peserta didik serta bahan presentasi baik dalam bentuk presentasi powerpoint maupun bahan konvensional lain dengan menggunakan media papan tulis.

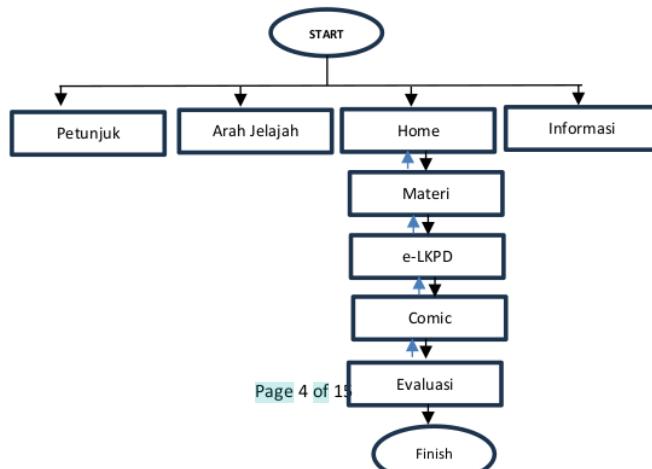
Bahan ajar berbasis digital yang digunakan dalam bentuk video biasanya diperlukan guru dengan mengunduhnya dari internet. Pendekatan pembelajaran yang digunakan selama ini belum sepenuhnya menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik agar tetap fokus mengikuti pembelajaran. Kegiatan analisis kebutuhan yang dilaksanakan oleh peneliti terdiri dari analisis kurikulum, materi dan bahan ajar, serta evaluasi pembelajaran.

Tahap Desain

Pada tahap selanjutnya yakni desain, dibuat rancangan bahan ajar yang dihasilkan dalam bentuk kerangka video interaktif dengan pendekatan etnopedagogik berbasis saintifik dan menyesuaikan dengan kebutuhan pada kurikulum Merdeka. Rancangan video dibuat menjadi lebih menarik dengan aplikasi canva. Ilustrasi, video, huruf dan audio pada video disesuaikan dengan tema yang dipilih. Aspek etnopedagogik dari video ini peneliti tampilkan saat mendesain produk dengan mengadopsi permainan tradisional Sumatera Selatan yaitu permainan Cak Ingkling serta menyisipkan ornament dan audio khas Sumatera Selatan berupa visual dan audiovisual.

Aspek saintifik dalam video interaktif ini dimunculkan melalui prosedur pembelajaran. Peserta didik akan mempelajari tahapan pembelajaran dengan mengakses fitur arah jelajah. Prosesur pembelajaran dirancang dengan mengikuti tahapan pembelajaran saintifik, diawali dengan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi (mencoba), menalar (mengasosiasi), dan mengomunikasikan. Saat peserta didik mempelajari video ini, maka peserta didik secara tidak langsung sudah melalui semua tahapan dalam pembelajaran saintifik.

Rancangan video interaktif sesuai dengan analisis kebutuhan yang dimaksud dapat dilihat penjabarannya pada flowchart berikut ini:



Gambar 2. Flowchart Pengembangan Video Interaktif dengan pendekatan etnopedagogik berbasis saintifik**Tahap Pengembangan**

Pada tahap berikutnya yakni pengembangan, dilakukan eksekusi terhadap **flowchart** yang telah dibuat dalam **bentuk produk berupa** alur konten video. Hasil dari pengembangan produk tersebut dilanjutkan dengan penilaian validasi oleh validator ahli kemudian diberikan masukan untuk diperbaiki kembali sesuai dengan saran yang diperoleh.

Produk yang telah dikembangkan memadukan materi ajar dengan nilai-nilai lokal mengikuti sintaks pembelajaran saintifik sebagai acuan. Flowchart menggambarkan prosedur pengembangan produk dan pengaplikasian desain video mengacu pada seluruh analisis kebutuhan. Langkah pertama yang dikerjakan adalah menciptakan bagian interface sebagaimana tema pendekatan pembelajaran etnopedagogik berbasis saintifik untuk anak Sekolah Dasar.

**Gambar 3. Tampilan Awal Video Silabus (Si Penjelajah Kubus)**

Gambar di atas menunjukkan tampilan awal video dan petunjuk penggunaan video yang ditampilkan dalam menu Arah Jelajah. Menu ini memberikan informasi urutan menu dalam video yang harus dipelajari siswa agar mendapatkan informasi yang lengkap tentang materi ini. Dalam video ini terdapat menu berupa identitas pengembang, identitas materi, e-LKPD, e-comic, Augmented Reality dan evaluasi.

**Gambar 4. Penjelasan Menu dalam Video Interaktif**

Selain itu, unsur interaktivitas dalam video juga ditampilkan dalam bentuk tautan yang memungkinkan peserta didik untuk utama, juga ditambahkan link yang menghubungkan peserta didik pada menu-menu yang ada. Menu pengayaan berupa e-comic dalam format digital book dan Augmented Reality (AR) ditampilkan untuk memberikan pengayaan agar peserta didik lebih memahami materi.



Gambar 5. Tampilan e-comic dan AR Jaring-Jaring Kubus

Seusai proses pengembangan terlaksana, selanjutnya dilangsungkan kegiatan validasi oleh tim validator untuk menilai layak atau tidaknya produk yang telah dihasilkan. Pada setiap bagian dalam proses pengembangan akan dilaksanakan kegiatan revisi untuk mendapatkan produk penelitian yang dinilai layak pengaplikasiannya dalam proses pembelajaran. Kegiatan validasi produk dilaksanakan mengacu pada penilaian format, isi, serta kemaslahatannya. Pada saat penilaian validasi dilakukan, peneliti juga melaksanakan rangkaian kegiatan perbaikan terhadap substansi dan sistematika produk yang telah dibuat berdasarkan kritik serta saran dari validator ahli.

Video interaktif divalidasi oleh dua orang validator yaitu ahli desain pembelajaran yang dinilai mahir dalam pengembangan pembelajaran mengacu pada praktik digitalisasi dan teknologi dalam Pendidikan. Selain itu, validator yang terlibat merupakan dosen pada Program Studi Matematika. Kegiatan penilaian validasi yang dilaksanakan memiliki tujuan untuk memperoleh nilai kelayakan video interaktif dari aspek isi materi serta proses penyampaiannya yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Validasi isi dilaksanakan untuk melihat kelayakan dalam penggunaan video interaktif pada saat proses pembelajaran dari segi aspek format yang mengutarakan garis besar substansi, format dan sistematikanya.

Selain itu, validitas isi juga dapat memperoleh nilai kelayakan dari aspek isi video interaktif yang menerangkan kesesuaian materi ajar dalam video dengan beragam capaian pembelajaran serta rangkaian aktivitas yang ditampilkan dalam video interaktif. Validitas juga menguji kelayakan video interaktif dari aspek kegunaan yang mengungkapkan dampak baik secara instruksional maupun dampak pengiring yang didapat setelah video interaktif tersebut diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Seluruh aspek yang menjadi indikator penilaian tercantum dalam lembar validasi.

Berikut adalah hasil penilaian validasi video interaktif mengacu pada pendapat ahli.

Tabel 1.
Hasil Validasi Isi Video Interaktif dengan Pendekatan Etnopedagogi Berbasis Saintifik

Aspek Penilaian	Deskriptor	Hasil Penilaian Validator		Rata-Rata	Kategori Relevansi	Percentase (%)
		1	2			
Tujuan Pembelajaran	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	4	4	D	
	Kesinambungan rumusan tujuan pembelajaran	4	4	4	D	
	Ketepatan tujuan dengan materi pembelajaran	4	4	4	D	100
Kapasitas Kognitif	Materi Pembelajaran disampaikan secara jelas	3	3	3	D	
	Materi Pembelajaran disampaikan secara runut dalam pembelajaran	4	3	3.5	D	85
Strategi Pembelajaran	Keselarasan strategi pembelajaran dengan tujuan	4	3	3.5	D	87.5
Model Pembelajaran	Kesesuaian model Pembelajaran dengan tujuan	3	3	3	D	75
Penyajian Materi	Kelengkapan materi	3	3	3	D	
	Mendorong untuk mencari informasi lebih lanjut	4	3	3.5	D	81.2
Pertanyaan/ Soal	Terdapat umpan balik berupa soal latihan	4	4	4	D	
	Terdapat kunci jawaban pada soal	4	4	4	D	
	Ketercapaian Soal dengan tujuan pembelajaran	4	3	3.5	D	95.8
Interaktivitas	Terdapat interaktifitas dalam pembelajaran	4	4	4	D	100
Kualitas Umpan Balik	Kualitas umpan balik dapat memotivasi peserta didik	4	4	4	D	100

Tampilan	Seluruh konten video disajikan dengan jelas	4	4	4	D	100
Mode Presentasi	Tampilan informasi pada video mudah dan jelas	4	4	4	D	100
3 Kualitas Teks	Teks yang dicantumkan terlihat jelas/mudah dibaca	4	4	4	D	
	Akurasi dalam pemilihan jenis font	4	4	4	D	
	Proporsi teks pada halaman	3	3	3	D	95.8
Gambar	Gambar Nampak dengan jelas	3	4	3.5	D	87.5
Audio	Kejernihan suara narasi	4	3	3.5	D	
	Ketepatan suara <i>backsound</i>	3	3	3	D	81.25
Video	Kualitas tampilan video	4	4	4	D	100
Ketepatan video interaktif	Kelengkapan Fitur	3	3	3	D	
	Kejelasan penggunaan fitur	3	4	3.5	D	
	Ketepatan pemilihan fitur	3	4	3.5	D	
	Penempatan posisi fitur	3	3	3	D	81.25
Jarak	Media pembelajaran berupa video interaktif tidak terbatas oleh jarak, bisa diaplikasikan dimana saja dan kapan saja	4	3	3.5	D	87.5
Alat Bantu Navigasi	Seluruh tombol pengarahan/navigasi berfungsi dengan normal	4	3	3.5	D	87.5
Konsistensi	Tombol pengarahan/navigasi yang dipilih konsisten dan dapat dikenal	3	3	3	D	75
Perangkat lunak dan browser	Mampu diaplikasikan pada perangkat komputer	3	4	3.5	D	
	Mampu diaplikasikan pada perangkat Smartphone	3	4	3.5	D	87.5
Fungsionalitas	Tombol play dapat berfungsi pada gambar	4	4	4	D	
	Tombol pause navigation dapat berfungsi pada gambar	4	4	4	D	
	Tombol navigasi replay dapat berfungsi pada gambar	4	3	3.5	D	25
	Tombol navigasi info untuk menampilkan narasi dapat berfungsi	4	4	4	D	
	Media dapat digunakan secara interaktif	4	4	4	D	97.5
Rata-Rata						90.26

1 Tabel di atas memperlihatkan hasil perolehan nilai validasi video yang dilakukan oleh kedua validator ahli dengan menunjukkan bahwa nilai validitas isi pada aspek format berada pada tingkatan sangat tinggi. Hal ini menyatakan bahwa sitematika dan konten video dinilai amat layak diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada aspek isi atau konten video interaktif dinilai amat layak digunakan sebagai salah satu media sekaligus materi ajar bagi peserta didik. Video interaktif dirancang berdasarkan Rencana Pembelajaran yang menunjukkan bahwa video interaktif telah bersifat self contained. Konten video yang lengkap, singkat, padat dan jelas mampu mengarahkan capaian yang ingin dicapai oleh peserta didik mengacu pada ranah pengetahuan dan pemahaman.

Pada aspek penilaian tujuan pembelajaran, video interaktif yang dikembangkan sudah memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan koefisien validitas 1 dimana video interaktif memiliki tujuan yang jelas, terdapat kesesuaian dengan rumusan tujuan pembelajaran yang ditentukan serta memiliki ketepatan tujuan pembelajaran dengan materi yang disampaikan dalam konten video tersebut.

Pada aspek penilaian kapasitas kognitif, video yang dikembangkan sudah sesuai dengan perkembangan tahap kognitif peserta didik dengan koefisien validitas 0.85. Materi sudah tersampaikan dengan jelas dan terstruktur. Adapun pada aspek strategi pembelajaran yang digunakan, hasil validitas menunjukkan koefisien 0.87 yang bermakna bahwa Kesesuaian strategi pembelajaran dengan tujuan sangat tinggi. Sedangkan pada penilaian Kesesuaian model Pembelajaran dengan tujuan, koefisien validitas terkategori tinggi dengan nilai 0.75.

Pada aspek Penyajian Materi diperoleh koefisien validitas 0.81 yang bermakna bahwa video yang dikembangkan memiliki Kelengkapan materi yang baik serta mendorong peserta didik untuk mencari informasi lebih lanjut setelah mereka mempelajari video tersebut. Sedangkan pada aspek evaluasi dari pertanyaan soal yang disajikan diperoleh nilai koefisien validitas sebesar 95.8 yang bermakna bahwa umpan balik berupa soal Latihan, kunci jawaban yang disajikan pada soal serta kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran memiliki validitas yang sangat tinggi.

Adapun pada aspek penilaian aspek interaktifitas, adanya umpan balik serta fitur video yang ditampilkan dalam media pembelajaran ini memperoleh koefisien validitas 1 yang terkategori tinggi. Hal ini bermakna bahwa interaktifitas yang terjadi dalam penggunaan media, kualitas umpan balik dalam memotivasi peserta didik, serta tampilan video dalam media ini sudah sangat baik. Selain itu, dari aspek kualitas teks, media yang dikembangkan memiliki Teks yang jelas/mudah dibaca, jenis font yang digunakan tepat serta proporsi teks pada halaman sangat baik dengan validitas isi yang sangat tinggi.

Begitupun pada aspek kualitas gambar, gambar Nampak dengan jelas sedangkan untuk audio, suara narasi terdengar jelas dan suara yang digunakan untuk backsound sangat tepat. ³

Media pembelajaran berupa video interaktif tentu tidak membatasi jarak, sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Tidak hanya dapat diakses pada computer, juga dapat diakses pada smartphone. Untuk aspek konsistensi navigasi, diperoleh koefisien validitas 87.5 yang bermakna bahwa semua navigasi fungsi dengan normal.

Pada aspek fungsionalitas dengan melihat beberapa indicator berupa fungsi tombol play pada gambar, fungsi tombol pause navigation gambar, fungsi tombol navigasi replay gambar, fungsi tombol navigasi info untuk menampilkan narasi dan media dapat digunakan secara interaktif, diperoleh nilai koefisien validitas 97.5 yang bermakna bahwa video interaktif yang digunakan memiliki fungsionalitas yang sangat tinggi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uji validitas diperoleh hasil bahwa video interaktif dengan pendekatan ethnopedagogi berbasis saintifik dikatakan amat layak atau sangat valid disesuaikan dengan setiap aspek penilaian baik kerangka maupun isi, sehingga dapat dipergunakan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Secara keseluruhan, hasil analisis tersebut merujuk pada uji Gregory yang memperoleh nilai konstan validitas yakni 0,90. Hal ini secara langsung menyatakan bahwa video interaktif dengan pendekatan ethnopedagogik berbasis saintifik dinilai sangat layak pada segala aspek penilaian maupun secara keseluruhan dengan ujud untuk memperkuat peserta didik dalam mata pelajaran metematika dengan sub tema jarring-jaring kubus. Harapan peneliti, hasil dari penelitian yang dilakukan ini dapat menjadi acuan gagasan dalam menganalisis kepraktisan serta keefektifan penggunaan video interaktif sebagai salah satu produk pengembangan dalam teknologi pembelajaran.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

²³

Peneliti mengucapkan terima kasih atas dukungan dana ²¹ yang diberikan oleh DIPA anggaran Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya tahun anggaran 2023 yang tertuang dalam SK Rektor 0189/UN9.3.1/SK/2023 tanggal 18 April 2023.

6. DAFTAR PUSTAKA

¹⁵

- O. Bella And L. Fitri, (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Di MTs Hasanah Pekanbaru.”
- Nurfadhillah, Septy , Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Volume 3, Nomor 3, Agustus 2021; 243-255 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- L. Barbieri, F. Bruno, dan M. Muzzupappa. (2017). “Virtual tour museum system evaluation through user studies,” *J. Cult. Herit.*, vol. 26, hal. 101–108, 2017, doi: 10.1016/j.culher.2017.02.005.
- P. Gutowski dan Z. Klos-Adamkiewicz. (2020). Development of e-service virtual tour museum tours in Poland during the SARS-CoV-2 pandemic ¹⁸ *Procedia Comput. Sci.*, vol. 176, hal. 2375–2383, 2020, doi: 10.1016/j.procs.2020.09.303.
- Suhaimi, Imam. (2021). Model Pembelajaran Abad 21 Dan Pembelajaran Menulis Kolaborasi, *Jurnal Koulutus*, Vol. 4, No. 2, Pp. 211–222, Sep. 2021.
- Yunus, M., & Mitrohardjono, M. (2020). Pengembangan Teknologi Di Era Industri 4.0 Dalam Pengelolaan Pendidikan Sekolah Dasar Islam Plus Baitul Maal. *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, Vol 3(No. 2), 129–138. <https://doi.org/10.24853/tahdzibi.3.2.129-138>
- I. Wayan Suja, 2019. Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran *Pembelajaran Abad XXI*, Denpasar: Universitas Pendidikan Ganesha, Nov. Pp. ¹⁹.
- D. Ahmad Ardaya, (2016). Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi IPA Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 1, No. 1, Pp. 72–83, Dec.
- W. Khusnul Solikha, A. Rudinomo, (2022). J. IPA, F. Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, And U. Negeri Surabaya, “Pendidikan Sains Analisis Implementasi Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran IPA Di Masa Pandemi,” *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, Vol. 10, No. 1, Pp. 142–149, [Online]. Available: [Http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa](http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa)
- Pahrudin, A. dan Dona Dinda Pratiwi. (2019). Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Kurikulum 2013 dan Dampaknya Terhadap Kualitas Proses Dan Hasil Pembelajaran Pada MAN Di Provinsi Lampung. Lampung: Ali Imron Publishing.
- Hafid, Anwar. et. al. (2015). “An Analysis of Kalosora Function as Ethnopedagogy Media in Nation Character Building In Shoutheast Sulawesi”. *International Research Journal of Emerging Trends in Multidisciplinary*. Vol I
- Rahmawati, Y., Ridwan, A., Cahyana, U., & Wuryaningsih, T. (2020). The integration of ethnopedagogy in science learning to improve student engagement and cultural awareness. *Universal Journal of Educational Research*, 8(2), 662–671. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080239>
- Abdurrahman, Ariyani, F., Nurulsari, N., Maulina, H., & Sukamto, I. (2020). The prospective ethnopedagogy-integrated STEM learning approach: Science teacher perceptions and experiences. *Journal of Physics: Conference Series*. doi:10.1088/1742-6596/1572/1/012082

- 2 Lestari, E.T., & Bahri, S. (2021). Development of social studies learning outcomes with Tajhin peddhis-based ethnopedagogy approach. AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 13(3), 2309–2318. doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.977
- 2 Rahmawati, Y., Ridwan, A., Cahyana, U., & Wuryaningsih, T. (2020). The integration of ethnopedagogy in science learning to improve student engagement and cultural awareness. Universal Journal of Educational Research, 8(2), 662–671. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.080239>

29%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|----------|---|------------|
| 1 | ejournal.upi.edu
Internet Source | 6% |
| 2 | jurnaldikbud.kemdikbud.go.id
Internet Source | 3% |
| 3 | repository.unsri.ac.id
Internet Source | 3% |
| 4 | Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia
Student Paper | 3% |
| 5 | jptam.org
Internet Source | 2% |
| 6 | www.researchgate.net
Internet Source | 1 % |
| 7 | e-jurnal.umc.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 8 | publikasi.stkipgri-bkl.ac.id
Internet Source | 1 % |
| 9 | media.neliti.com
Internet Source | 1 % |

10	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1 %
11	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1 %
12	Lica Perta Juliyas Muharni, Yenita Roza, Maimunah Maimunah. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK Menggunakan Peta Wilayah Untuk Menfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2021 Publication	<1 %
13	id.scribd.com Internet Source	<1 %
14	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
15	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
16	Ujang Sugara, Sugito. "Etnopedagogi: Gagasan dan Peluang Penerapannya di Indonesia", Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 2022 Publication	<1 %
17	aulad.org Internet Source	<1 %

18	Internet Source	<1 %
19	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1 %
20	ejurnal.ung.ac.id Internet Source	<1 %
21	Canti Dwi Putri, Fiber Monado, Menik Ariani. "ANALISIS NEUTRONIK KEKRITISAN TERAS REAKTOR NUSCALE BERBAHAN BAKAR DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE OPENMC", JOURNAL ONLINE OF PHYSICS, 2022 Publication	<1 %
22	www.jontarnababan.com Internet Source	<1 %
23	jbasic.org Internet Source	<1 %
24	ojs.unm.ac.id Internet Source	<1 %
25	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
26	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	<1 %
27	etd.unsyiah.ac.id Internet Source	<1 %

28

[kurikulum2013kelas6.wordpress.com](#)

Internet Source

<1 %

29

[eprints.ums.ac.id](#)

Internet Source

<1 %

30

[eprints.walisongo.ac.id](#)

Internet Source

<1 %

31

[www.scribd.com](#)

Internet Source

<1 %

32

[idoc.pub](#)

Internet Source

<1 %

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

Off